



JURNAL

ANALISIS KECANDUAN JUDI ONLINE (STUDI KASUS PADA SISWA SMAK AN NAS MANDAI MAROS KABUPATEN MAROS)

Oleh

**ASRIADI
1444040006**

JURUSAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN DAN BIMBINGAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

2020

ANALISIS KECANDUAN JUDI ONLINE (STUDI KASUS PADA SISWA SMAK AN NAS MANDAI MAROS KABUPATEN MAROS)

Penulis : Asriadi
Pembimbing I : Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons
Pembimbing II : Drs. Muhammad Anas, M.Si
Email penulis : Asriadi.ishak@45gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu kecanduan judi *online* pada siswa. Tujuan penelitian ini yaitu 1) Untuk mengetahui gambaran perilaku kecanduan judi *online* pada siswa SMK Penerbangan An-Nas Mandai Maros 2) Untuk mengetahui factor-faktor penyebab siswa SMK Penerbangan An-Nas Mandai Maros mengalami kecanduan judi *online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *case study*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI sebanyak 1 orang yang teridentifikasi memiliki kecanduan bermain judi *online* yang tinggi. Pengumpulan data menggunakan instrumen wawancara dan pedoman observasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Perilaku judi online yang dilakukan oleh AS adalah menghabiskan waktu untuk bermain judi online antara 5 (lima) sampai 6 (enam) jam dalam sehari. Tingginya frekuensi AS disebabkan oleh kebebasan AS membawa HP di sekolah sehingga AS memiliki banyak kesempatan bermain judi online di lingkungan sekolah. Jenis permainan jdi online yang diikuti olehh AS adalah permainan kartu berupa kiu-kiu dan poker serta permainan bola online yaitu sbobet. AS terobsesi untuk mengulangi pengalaman berjudi yang pernah dirasakan di masa lalu. Apalagi ketika AS memenagkan pertaruhan. AS juga sulit mengalihkan perhatian pada hal-hal lain selain perjudian atau secara khusus memikirkan cara-cara untuk memperoleh uang melalui perjudian. AS memiliki keinginan yang kuat untuk terus bermain judi online karena AS memiliki perasaan jika ia bermain judi, maka ia akan merasa senang apabila ia menang. Perasaan sebaliknya apabila AS mengalami kekalahan, ia merasa kecewa dan ingin terus bermain untuk menebus kecelahannya. Suasana kompetisi dalam permainan judi online memacu semangat AS untuk bermain lebih sering. AS memiliki kebutuhan untuk berjudi dengan kecenderungan meningkatkan jumlah uang (taruhan) demi mencapai suatu kenikmatan atau kepuasan yang diinginkan. 2) Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain judi online AS terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran AS untuk bermain judi. AS terobsesi untuk selalu bermain dan membuka situs judi online. Adapun untuk faktor eksternal yaitu lingkungan sebaya dimana AS belajar bermain judi online dari teman-temannya, dan kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas AS ketika bermain HP.

Kata Kunci : Kecanduan Judi Online

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin meningkat dan mendorong penemuan-penemuan di bidang teknologi. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah internet. Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi tersebut mengakibatkan terjadinya revolusi interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas - aktivitas sosial. Menurut (Soekanto, 2012), terdapat dua syarat utama dalam sebuah interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Perkembangan teknologi dewasa ini, telah menyebabkan seseorang melakukan kontak sosial tidak hanya melalui hubungan badaniyah, tetapi juga melalui hubungan jarak jauh yang dijembatani oleh media komunikasi seperti internet.

Di Indonesia, perubahan dalam tatanan kehidupan masyarakat juga telah dirasakan akibat masuknya pengaruh internet. Teknologi ini sudah dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Remaja sebagai salah satu pengguna fasilitas internet belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat. Mereka juga cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dahulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet (Ekasari dan Dermawan, 2012).

Penggunaan internet yang semakin mudah telah disalahgunakan orang untuk permainan judi. Awalnya orang mengakses game online, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, para remaja mengikuti permainan judi online. Menurut Kartono (2014:), perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan

harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Ketidakpastian hasil tersebut, memunculkan banyak angan-angan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi.

Risnawati, Prakoso dan Prihatmi (2015) mengemukakan pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya. Permainan judi yang lampau mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung. Namun saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara online yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu

secara langsung. Dalam permainan judi online tidak hanya memikirkan keuntungan saja tetapi harus mahir dalam memanfaatkan jaringan internet serta mahir dalam menjalankan strategi permainan judi online. Dalam hal pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana online. Orang yang menjadi pemenang dalam permainan judi online menerima uang dengan bentuk transaksi elektronik

misalnya dengan mengirim lewat M-Banking. Pelaku perjudian online memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana perjudian modern, sehingga lebih menguntungkan bagi para pelaku judi online tersebut karena tidak mengharuskan mereka untuk bertemu secara langsung. Permainan Judi online di Indonesia semakin meningkat seiring dengan peningkatan kemudahan faktor pendukung untuk mengakses internet baik komputer, notebook, ataupun melalui gadget. Salah satu situs untuk mengakses permainan judi secara

(online) adalah Domino 99 (kiukiu), poker online, dan judi bola online. Penelitian yang dilakukan oleh (Hardiansyah,2016) mengatakan bahwa ada 26 orang yang bermain 7 kali dalam seminggu dari 75 responden, ini menunjukkan banyaknya siswa yang bermain judi online.

Awalnya remaja hanya sesekali mengikuti permainan judi online, namun lama-kelamaan remaja akan kecanduan. Menurut Soleman (2008: 31) sebagian besar permainan online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos terkadang juga sampai menghindari pekerjaan. Hal ini dapat terjadi

karena dengan bermain permainan online, individu menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo, 2013) bahwa adapun dampak yang muncul dan disadari oleh para pelaku judi online ini, antara lain mereka menjadi ketagihan dan ingin terus bermain judi online. Selain itu ada yang merasa bahwa karena keseringannya bermain judi online yang mengacu pada pertandingan hingga pagi hari, maka bagi mereka hal tersebut mengganggu aktifitas bekerja dan belajar mereka. Bahkan selain itu masalah ekonomi ketika kalah juga menjadi dampak yang secara langsung dirasakan oleh para pemain judi online ini.

Berdasarkan hasil wawancara Guru BK pada survey awal yang dilakukan peneliti di SMK Penerbangan An-Nas Mandai Maros pada hari senin tanggal 16 April 2018 tentang kecanduan judi online. Dari hasil wawancara

itu diperoleh informasi bahwa terdapat siswa mengalami kecanduan judi online, bahwa anak ketika belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, memainkan hpnya, berbicara dengan temannya, melamun, mengantuk dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai pelajaranpun mengalami penurunan, ini bisa dilihat dari terdapat beberapa siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh judi online yang mereka mainkan, karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya, ditambah dengan aturan sekolah yang memperbolehkan membawa HP kesekolah sehingga siswa tersebut dapat memainkan judi online kapan saja, disisi lain terdapat juga warnet yang ada disekitaran sekolah yang membuat anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang melainkan ke warnet sekedar untuk bermain judi online.

Dari catatan kasus yang di ruang guru BK ditemukan terdapat 1 siswa yang

memiliki kasus tentang judi online yaitu berinisial AS. Menurut guru BK bahwa siswa tersebut mengalami penyimpangan akibat kecanduan judi online antara lain berbohong. Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena siswa tersebut yang notabene masih peserta didik mendapatkan uang jajan dari orang tuanya malah dialihkan ke perjudian yang dilakukannya. Jika mereka mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain judi online, tentu orang tua sulit untuk memberikannya. Dengan alasan itulah akhirnya siswa memilih berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain judi online dapat berpengaruh terhadap perilaku siswa antara lain malas. Selain itu, berbagai jenis judi online itu membutuhkan uang untuk melakukan deposit agar dapat melakukan sebuah perjudian online, sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan berbagai

alasan agar dapat memenuhi hobinya bermain judi online.

Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan siswa berinisial AS. Siswa AS menjelaskan bahwa perilaku judi online yang dialami ketika melakukan judi online uang saku yang di berikan oleh orang tua dialihkan untuk melakukan judi online dan terkadang siswa AS berbohong kepada orang tua untuk mendapatkan uang lebih untuk melakukan perjudian online bahkan tidak jarang siswa AS menggadaikan barang-barang yang dimiliki seperti hp, kamera. Siswa AS menjelaskan bahwa perilaku judi online yang dialami ketika melakukan judi online sama seperti di atas uang saku yang di berikan orang tuanya digunakan untuk melakukan judi online bahkan parahnya lagi siswa AS tersebut sering mengambil beras dirumahnya hanya dandi jual untuk memuaskan keinginannya bermain judi online.

Dari hasil wawancara dengan konseli calon peneliti menyimplkan bahwa konseli mengalami kecanduan judi online. Kecanduan judi online yang di alami konseli ini mengakibatkan konseli sering kali berbohong, mencuri uang, mengambil barang dari rumahnya untuk dijual. Perilaku yang ditunjukkan konseli ini sangat berbahaya mengingat bahwa konseli merupakan pelajar yang notabenenya adalah penerus bangsa. Kecanduan judi online yang di alami konseli AS ini jika tidak di tangani secara serius ini akan berdampak kepada kepribadian konseli.

Selain melakukan wawancara, calon peneliti juga melakukan observasi langsung kepada siswa yang bersangkutan, hasil observasi awal ini menunjukkan siswa yang mengalami kecanduan game online terlihat sibuk sendiri, memainkan hpnya, berbicara dengan temannya, melamun, mengantuk dan tidak fokus untuk belajar ketika didalam kelas pada saat pelajaran masih berlangsung. ciri-ciri yang ditunjukkan siswa ini membuat

siswa akan bermasalah dengan belajarnya dan bukan tidak mungkin akan siswa akan ketinggalan pada belajarnya.

Gambaran kasus di atas menimbulkan citra yang kurang positif terhadap pelajar dan dunia pendidikan pada umumnya, sehingga berdasarkan fakta tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus) Pada Siswa di SMK Penerban An-Nas Mandai Maros”

II. KAJIAN TEORI

A. Pengertian judi online

Menurut Adli (2015) Judi online adalah judi yang mempergunakan media internet untuk melakukan pertarungan, dimana dalam permainan tersebut penjudi harus membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan. Apabila timnya menang dalam pertandingan, maka ia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan.

Selanjutnya pendapat lain dikemukakan oleh Isjoni (2002), perjudian

online adalah perjudian yang menggunakan jaringan internet dalam prosespermainannya, di dalam kehidupan masyarakat khususnya siswa judi online tidak asing lagi bagi kehidupan para pelajar karena proses permainan judi online sangat dekat pada kehidupan pelajar sangat mudah di jumpai bahkan sebagian pelajar sudah menjadikan judi online sebagai hiburan atau permainan yang menjanjikan kemenangan.

Sedangkan menurut Wahib dan Labib (2005) perjudian online adalah suatu kegiatan sosial yang melibatkan sejumlah uang (atau sesuatu yang berharga) dimana pemenang memperoleh uang dari yang kalah. Resiko yang diambil bergantung pada kejadian-kejadian dimasa mendatang dengan hasil yang tidak di ketahui dan hanya di tentukan oleh hal-hal yang bersifat kebetulan, keberuntungan resiko yang diambil bukanlah suatu yang harus dilakukan, kekalahan kehilangan dapat dihindari dengan tidak ambil bagian dari perjudian

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah “permainan dengan memakai uang sebagai taruhan” (Poerwadarminta, 2003). Berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula.

Pada dasarnya judi online sama dengan judi lain karena di dalamnya ada unsur kalah menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan namun yang terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi online. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi online juga memanfaatkan situs atau website judi yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian online yang tersebar di dunia maya. Banyak terdapat situs judi yang menawarkan berbagai model permainan seperti situs

IBCbet.com, SBObet.com, Bola88.com, liga365.com dan sebagainya.

B. Penanganan judi online

Saat ini, perkembangan internet tidak hanya terbatas di wilayah perkotaan. Di sekolah, konsep tentang sekolah dan masyarakatnya saat ini telah mengalami perubahan yang cukup besar akibat berkembangnya teknologi informasi, seperti internet. Adanya internalisasi nilai-nilai budaya barat akibat mudahnya akses teknologi internet di sekolah telah membawa dampak terhadap perubahan gaya hidup para siswa di lingkungan sekolah, terutama di kalangan siswa. Internet tumbuh dan berkembang dengan pesat sehingga orang-orang atau siswapun dengan mudah dapat mengakses internet. Tidak terkecuali di SMK Teknologi an-Nas Mandai Maros siswa-siswa di sekolah ini dapat dengan mudah mengakses internet karena di sana disediakan area hotspot.

Namun penggunaan internet yang semakin mudah telah disalahgunakan orang untuk

permainan judi. Awalnya siswa-siswa di smk penerbangan an-nas mengakses game online, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, para remaja mengikuti permainan judi online. Permainan di internet yang seharusnya menjadi media bermain dan menyegarkan pikiran sebagai kebutuhan psikologis manusia justru menjadi hal yang menjerumuskan ketika pemanfaatanya tidak lagi pada nilai guna. Permainan online sebagai ruang virtual tidak nyata membuat penggunaanya bebas melakukan hal-hal yang seringkali dilarang di kehidupan sebenarnya, misalkan berjudi. Dari hasil observasi, permainan judi online yang diakses oleh siswa di sekolah tersebut antara lain adalah judi bola, poker, casinos, dan lain-lain. Sebagai landasan utama penanganan masalah siswa yang mengalami kecanduan judi online maka perlu di ketahui layanan bimbingan dan konseling secara umum. Supriatna (2011) mengemukakan secara umum teknik-teknik

layanan bimbingan dan konseling, yaitu sebagai berikut :

a. Bimbingan kelompok

Teknik ini dipergunakan dalam membantu murid atau sekelompok murid memecahkan masalah-masalah melalui kegiatan kelompok, yaitu yang dirasakan bersama oleh kelompok atau bersifat individual yaitu dirasakan oleh individu sebagai anggota kelompok.

b. Konseling individual

Konseling individu yaitu konseling yang memungkinkan klien mendapat layanan langsung tatap muka dalam rangka pembahasan dan pengentasan permasalahan yang sifatnya pribadi yang dideritannya. Dalam konseling ini hendaknya konselor bersikap penuh simpati dan empati. Dengan sikap ini klien akan memberikan kepercayaan sepenuhnya kepada konselor. Dan ini sangat membantu keberhasilan konseling

c. Konseling kelompok

Layanan konseling kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan siswa memperoleh kesempatan untuk pembahasan dan pengentasan permasalahan yang dialaminya melalui dinamika kelompok. Dinamika kelompok ialah suasana yang hidup, yang berdenyut, yang bergerak, yang ditandai dengan adanya interaksi antar sesama anggota kelompok

d. Konsultasi

Layanan konsultasi adalah layanan konseling oleh konselor terhadap pelanggan (konsulti) yang memungkinkan konsulti memperoleh wawasan, pemahaman dan cara yang perlu dilaksanakan untuk menangani masalah pihak ketiga”. Konsultasi pada dasarnya dilaksanakan secara perorangan dalam format tatap muka antara konselor (sebagai konsultan) dengan konsulti. Konsultasi dapat juga dilakukan terhadap dua orang konsulti atau lebih kalau konsulti- konsulti itu menghendaknya

e. Kolaborasi dengan personel sekolah, orang tua, dan masyarakat.

Program bimbingan akan berjalan secara efektif apabila didukung oleh semua pihak, yang dalam hal ini khususnya para guru mata pelajaran atau wali kelas. Konselor berkolaborasi dengan guru dan wali kelas dalam rangka memperoleh informasi tentang siswa (seperti prestasi belajar, kehadiran, dan pribadinya), membantu memecahkan masalah siswa, dan mengidentifikasi aspek-aspek bimbingan yang dapat dilakukan oleh guru mata pelajaran. Aspek-aspek itu di antaranya : (a) menciptakan sekolah dengan iklim sosio-emosional kelas yang kondusif bagi belajar siswa; (b) memahami karakteristik siswa yang unik dan beragam; (c) menandai siswa yang diduga bermasalah; (d) membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar melalui program remedial teaching; (e) mereferral (mengalihkan) siswa yang memerlukan layanan bimbingan dan konseling kepada guru pembimbing; (f)

memberikan informasi tentang kaitan mata pelajaran dengan bidang kerja yang diminati siswa; (g) memahami perkembangan dunia industri atau perusahaan, sehingga dapat memberikan informasi yang luas kepada siswa tentang dunia kerja (tuntutan keahlian kerja, suasana kerja, persyaratan kerja, dan prospek kerja); (h) menampilkan pribadi yang matang, baik dalam aspek emosional, sosial, maupun moral-spiritual (hal ini penting, karena guru merupakan “figur central” bagi siswa); dan (i) memberikan informasi tentang cara-cara mempelajari mata pelajaran yang diberikannya secara efektif.

Jika tinjau lebih mendalam mengenai perilaku kecanduan judi online, kita dapat menggunakan landasan atau pendekatan behaviour untuk menganalisis perilaku kecanduan judi online. Teori behavior dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku

tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman. Pada penelitian ini, perilaku kecanduan merupakan respons dari stimulus-stimulus yang berasal dari luar individu sehingga membentuk addiction.

Salah satu bentuk analisis perilaku yang digunakan dalam membedah kecanduan judi online yaitu dengan menggunakan teori Stimulus-Organisme-Respon. Menurut Uchjana (2006) Teori S-O-R sebagai singkatan dari Stimulus-Organism-Response. Menurut stimulus response ini, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus, sehingga seseorang dapat mengaharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan. Jadi unsur-unsur dalam model ini adalah : a. Pesan (stimulus, S) b. Komunikan (organism, O) c. Efek (Response, R).

Penelitian ini juga dilandasi oleh model respon organism terhadap stimulus (Stimulus organism Response) yang dikemukakan oleh Mehrabian and Russel dalam Samuel (2015). Model stimulus organism Response menjelaskan tentang mekanisme pengaruh elemen lingkungan terhadap kondisi internal individu dan kemudian mempengaruhi perilaku individu bersangkutan. Stimulus adalah input yang memasuki kelima indra manusia. Stimulus mempunyai tiga elemen yaitu Ambient, design dan social. Dalam penelitian ini atribut judi online merupakan salah satu stimulus yang meliputi faktor-faktor Ambient, design dan social. Ambient adalah kenyamanan suasana yang dirasakan penjudi saat bermain judi online. Design adalah rancangan fisik situs bermain judi online yang meliputi tata letak dan fungsinya, tanda dan simbol, keindahan seperti tata letak warna dan visual yang memberikan kenyamanan kepada pemain judi termasuk juga penempatan posisi, jenis

permainan dan elemen lainnya. Faktor social adalah faktor yang berkaitan dengan keberadaan pemain judi dan lawan yang ada pada permainan judi online. Faktor sosial ini akan berdampak pada bagaimana penilaian penjudi pada kualitas permainan judi online tersebut.

Stimulus Organism Response model (S-O-R) merupakan suatu model yang menggambarkan individu melalui proses kognisi, yaitu, penilaian penjudi (persepsi) berdasarkan proses mental dan struktur pengetahuan sebagai tanggapan seseorang terhadap lingkungan. Evaluasi yang bersifat afeksi yaitu, berdasarkan perasaan senang menjadi motif penjudi. Perasaan (aspek afeksi) menyeleksi kualitas lingkungan permainan dari sisi kenikmatan (enjoyment) yang dirasakan, rasa tertarik akibat pandangan mata (visual appeal) dan rasa lega (escapism) ketika bermain judi.

Pendekatan teori S-O-R lebih mengutamakan cara-cara pemberian imbalan yang efektif

agar komponen kognisi dapat diarahkan pada sasaran yang dikehendaki. Sedangkan pemberian informasi penting untuk dapat berubahnya komponen kognisi. Komponen kognisi itu merupakan dasar untuk memahami dan mengambil keputusan agar dalam keputusan itu terjadi keseimbangan.

Keseimbangan inilah yang merupakan system dalam menentukan arah dan tingkah laku seseorang. Dalam penentuan arah itu terbentuk pula motif yang mendorong terjadinya tingkah laku tersebut. Dinamika tingkah laku disebabkan pengaruh internal dan eksternal.

Berdasarkan analisa tersebut, diketahui bahwa perilaku judi online memiliki paradigma utama dari pola dasar belajar pada manusia yaitu stimulus dan respons. Konsep belajar pada manusia ditunjukkan pada kemampuan dalam proses belajar yang dilakukan sehingga proses konseling sebagai upaya individu untuk reeducation and relearning processes, dimana dalam proses

belajar lebih menekankan tidak adanya perilaku yang mengganggu. Gangguan-gangguan yang muncul harus dihilangkan untuk mendapatkan perilaku yang diharapkan. Gangguan kepribadian berupa kecanduan dalam bermain judi online merupakan fokus dari proses konseling sehingga konseling mengupayakan untuk menghilangkan munculnya gejala tersebut dengan model-model psikoterapi. Tujuan konseling dikonsentrasikan pada 9 proses perilaku dari perubahan tingkah laku yang tampak atau tidak tampak. Pendekatan konseling yang dominan adalah konseling klinis untuk mengatasi gangguan-gangguan perilaku yang ditunjukkan oleh konseli. Proses konseling yang paling urgen adalah adanya tujuan yang spesifik, dapat terukur dan merupakan bentuk perilaku yang diharapkan sehingga dalam konseling, konseli diajak untuk menentukan tujuan yang spesifik, jelas, terukur dan bermanfaat bagi dirinya (konseli).

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, metode penelitian deskriptif yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan gambaran, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat. Penelitian ini berbentuk penelitian kasus (studi kasus) yang bertujuan untuk menemukan keunikan atau mengungkap fenomena yang dialami subyek penelitian mengenai gambaran kecanduan judi online.

B. Kehadiran Peneliti

peneliti bertindak sebagai pengumpul data dan sebagai instrumen aktif dalam upaya mengumpulkan data-data lapangan. Sedangkan instrumen pengumpul data yang lain selain manusia adalah berbagai bentuk alat-alat bantu dan berupa dokumen-dokumen lainnya yang dapat digunakan untuk menunjang keabsahan hasil penelitian, namun berfungsi sebagai instrumen

pendukung. Oleh karena itu, kehadiran peneliti secara langsung dilapangan sebagai tolak ukur keberhasilan untuk memahami kasus yang diteliti, sehingga keterlibatan peneliti secara langsung dan aktif dengan informan atau sumber data lainnya disini mutlak diperlukan.

C. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK an-nas maros. Sekolah ini berada di jalan rambutan btn h banca maros. Pemilihan lokasi berdasarkan pada informasi yang didapatkan peneliti mengenai adanya siswa yang mengalami kecanduan judi *online* di sekolah tersebut.

D. Fokus dan Deskripsi Fokus Penelitian

Adapun fokus dalam penelitian adalah perilaku siswa kecanduan judi *online*. Untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap fokus penelitian, maka dikemukakan deskripsi fokus penelitian atau definisi operasional, yaitu:

1. Perilaku kecanduan judi *online*:

- a. Frekuensi penggunaan 6 hari dalam seminggu
- b. Frekuensi penggunaan 6 jam dalam sehari

2. Faktor-faktor yang memengaruhi perilaku

judi online yang berasal dari dalam diri

(intrinsic) dan yang berasal dari luar diri

(ekstrinsik)

E. Sumber data

1. Data primer

Peneliti menggunakan data primer ini untuk mendapatkan informasi langsung mengenai stres belajar siswa disekolah yang menerapkan sitem *judi online*, yaitu dengan wawancara terhadap 1 siswa di SMK AN-nas Maros

2. Data sekunder

Peneliti menggunakan data sekunder ini untuk memperoleh informasi dari, guru pembimbing/konselor, teman sebaya siswa, dan orang tua siswa yang diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat untuk

memperkuat dan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan 1 siswa yang mengalami kasus stres belajar, hasil observasi dan hasil dokumentasi.

F. Prosedur pengumpulan data

Instrumen kunci yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

G. Analisis data

mengemukakan tiga tahapan yang harus dikerjakan dalam menganalisis data yaitu, (1) reduksi data (*data reduction*); (2) paparan data (*data display*); dan (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verifying*).

H. Pengecekan dan keabsahan data

Pada penelitian ini untuk menjamin validitas dan data temuan yang diperoleh penelitian melakukan beberapa upaya disamping menanyakan langsung kepada subjek, peneliti juga berupaya mencari informasi dari

sumber lain, yaitu guru pembimbing, orang tua, dan teman sebaya siswa.

Setiap peneliti memerlukan standart untuk melihat derajat kepercayaan atau kebenaran setiap hasil penelitian, dalam penelitian kualitatif, standar tersebut dinamakan keabsahan data.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah AS. Siswa AS siswa laki-laki di kelas XI. AR adalah seorang remaja pria berusia 17 tahun yang memiliki kebiasaab bermain judi online. Secara fisik AR memilik tubuh yang kurus dan memiliki tinggi badan 160 cm, berkulit kekuningan, berambut lurus dengan gaya cepak seperti gaya rambut anak sekolahan pada umumnya. AS merupakan pribadi yang agak pendiam dan penurut. Secara ekonomi keadaan keluarga AS tergolong berkecukupan. Ayah AS bekerja sebagai pegawai di salah satu

instansi di Kabupaten Maros dan ibu AS bekerja sebagai Wiraswasta.

Berikut uraian mengenai perilaku judi online pada siswa AS:

1. Gambaran Perilaku Judi Online pada Siswa AS

a. Frekuensi penggunaan judi online

AS tidak mengenal tempat ketika bermain judi online seperti saat proses pembelajaran berlangsung, saat waktu istirahat atau saat berada di kantin. Selain itu, mulai dari saat bangun pagi, AS sudah mengakses situs judi walaupun hanya bermain satu set/ronde permainan.

b. *Preoccupation* (Obsesi ingin mengulangi)

AS senantiasa terobsesi untuk mengulangi pengalaman berjudi yang pernah dirasakan di masa lalu. Apalagi ketika AS memenagkan pertaruhan. AS juga sulit mengalihkan perhatian pada hal-hal lain selain perjudian atau secara

khusus memikirkan cara-cara untuk memperoleh uang melalui perjudian

c. *Tolerance*

AS terus-menerus membuka HP atau laptopnya dan mengakses situs judi online. Peningkatan perilaku AS karena dirinya ingin memenangkan taruhan di situs judi online. Semakin AS kalah dalam permainan, semakin penaran AS untuk memenangkan permainan

2. Faktor yang Menyebabkan Perilaku Judi Online

a. eksternal

1) Teman Sebaya

AS mengenal judi online dari teman-teman pergaulannya. AS diajarkan cara bermain sampai dirinya mahir memainkan judi online. Di lingkungan tempat tinggal AS, teman-temannya juga rata-rata bermain judi online sehingga setiap hari AS bermain judi online.

2) Keluarga

AS mengenal judi online dari teman-teman pergaulannya. AS diajarkan cara bermain sampai dirinya mahir memainkan judi online. Di lingkungan tempat tinggal AS, teman-temannya juga rata-rata bermain judi online sehingga setiap hari AS bermain judi online

b. internal

1) Kepribadian

Keinginan yang kuat dari AS untuk bermain judi serta obsesi terhadap kemenangan sehingga memunculkan rasa penasaran yang tinggi dalam bermain judi online membuat AS mencoba untuk bermain judi online. Hal tersebut juga diperkuat dengan kebiasaan AS bermain judi online semasa kecil sehingga kebiasaan tersebut dibawa hingga dewasa.

B. Pembahasan

Judi online pada dasarnya sama dengan judi lain karena di dalamnya ada unsur kalah

menang serta terdapat suatu nilai yang dipertaruhkan namun yang membedakan judi online dengan judi lain adalah tempat dan sarana yang digunakan. Judi online merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dalam berjudi dapat melakukan permainan ini dimana saja, kapan saja, asalkan terdapat jaringan internet maka mereka dapat bermain judi online. Selain dengan menggunakan jaringan internet permainan judi online juga memanfaatkan situs atau website judi yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian online yang tersebar di dunia maya

Berikut ini adalah pembahasan dan uraian dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Gambaran Perilaku Judi Online

Perjudian online merupakan salah satu dari jenis tindakan Cyber Crime. Salah satu penyalahgunaan teknologi adalah judi online ini, sekarang judi pun beralih ketempat yang sedikit lebih elit, sekarang berjudi tidak harus

sembunyi-sembunyi seperti dahulu, dengan duduk santai di depan komputer yang online pun kita sekarang bisa melakukan transaksi haram tersebut.

Judi online menjadi pilihan yang menarik apalagi jika terdapat kesamaan hobi pada pelakunya. Perjudian sepakbola umumnya dilakukan secara langsung antara dua orang atau lebih dengan mempertaruhkan barang-barang berharga yang mereka miliki secara sembunyi-sembunyi. Namun sulitnya mencari lawan yang sesuai dengan keinginan dan isi kantong para pelaku, hadir lah perjudian online yang dilakukan dengan menggunakan media internet.

AS melakukan judi online pada aspek frekuensi dengan banyak menghabiskan waktu untuk bermain judi online. AS bermain judi antara 5 (lima) sampai 6 (enam) jam dalam sehari. Tingginya frekuensi AS disebabkan oleh kebebasan AS membawa HP di sekolah sehingga AS memiliki banyak kesempatan bermain judi online di

lingkungan sekolah. Bahkan AS tidak mengenal tempat ketika bermain judi online seperti saat proses pembelajaran berlangsung, saat waktu istirahat atau saat berada di kantin. Selain itu, mulai dari saat bangun pagi, AS sudah mengakses situs judi walaupun hanya bermain satu set/ronde permainan.

Pada aspek aspek preoccupation yang dilakukan AS. AS senantiasa terobsesi untuk mengulangi pengalaman berjudi yang pernah dirasakan di masa lalu. Apalagi ketika AS memenangkan pertaruhan. AS juga sulit mengalihkan perhatian pada hal-hal lain selain perjudian atau secara khusus memikirkan cara-cara untuk memperoleh uang melalui perjudian. AS memiliki keinginan yang kuat untuk terus bermain judi online karena AS memiliki perasaan jika ia bermain judi, maka ia akan merasa senang apabila ia menang. Perasaan sebaliknya apabila AS mengalami kekalahan, ia merasa kecewa dan ingin terus bermain untuk

menebus kekalahannya. Obsesi AS juga tergolong tinggi terlihat dari aktivitas AS yang selalu ingin bermain judi online AS mengalami kecanduan bermain judi online dengan merasa moodnya baik ketika sedang bermain judi online. Suasana kompetisi dalam permainan judi online juga memacu semangat AS untuk bermain lebih sering. Hal tersebut menunjukkan jika AS memiliki kebutuhan untuk berjudi dengan kecenderungan meningkatkan jumlah uang (taruhan) demi mencapai suatu kenikmatan atau kepuasan yang diinginkan.

Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Isjoni (2002) menjelaskan bahwa kecanduan bermain judi online dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul seperti penggemar bermain judi online seharian dan sering bermain dalam jangka waktu yang lama (lebih dari lima jam), selalu tidak mengenal waktu. Selain itu penggemar bermain judi online untuk kesenangan, cenderung seperti tak kenal lelah, marah,

tersinggung, tidak suka, apabila kesukaanya terhadap judi online dikritik.

Perjudian online yang sedang marak dikalangan siswa saat ini merupakan suatu inovasi yang ditawarkan oleh media HP demi memenuhi kebutuhan penggunanya. Berbagai kemudahan serta keuntungan membuat siswa semakin tertarik untuk menjadi bagian dari situs perjudian online. Perjudian telah menciptakan individu-individu yang malas, dengan berjudi mereka tidak perlu kerja keras untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Selain itu mereka menjadi lalai akan kegiatan-kegiatan pokok yang harus dilakukan karena focus pada kegiatan berjudi.

2. Faktor yang memengaruhi Judi online

Banyak yang menyebabkan remaja di sekolah melakukan judi online antara lain adalah penyebab yang berasal dari teman sebaya, penyebab yang berasal dari keluarga, penyebab yang berasal dari diri sendiri.

Banyak faktor yang mendorong AS untuk ikut serta dalam perjudian online, diantaranya ada AS yang ikutserta dalam perjudian online karena menerima ajakan dari teman ataupun sekedar meniru apa yang sedang menjadi trend di sekitar lingkungannya., AS juga melakukan perjudian online sebagai suatu bentuk kegiatan dalam proses pemenuhan kebutuhannya, baik immateril maupun materil. Ketika ada kebutuhan yang terpenuhi oleh kegiatan perjudian yang AS lakukan, maka hal tersebut akan mendorong AS untuk kembali melakukan kegiatan yang sama dan mencoba untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar demi mencapai suatu kepuasan bagi dirinya hingga dapat menyebabkan AS menjadi ketergantungan karena selalu mengulangi kegiatan perjudian online.

AS yang bermain judi online mempunyai harapan untuk memenangkan taruhan yang AS pasang agar memperoleh suatu keuntungan (uang), harapan ini menjadi

semakin besar karena adanya kepercayaan AS terhadap situs judi online, ketika AS percaya dan merasa yakin bahwa situs judi online dapat memberikan apa yang AS butuhkan seperti uang dan kesenangan AS akan menjadi semakin sering melakukan perjudian melalui situs perjudian online. Tingkat keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan dapat menyebabkan timbulnya suatu ketergantungan. Hal ini tentunya merugikan AS itu sendiri karena perjudian online yang dilakukan memberikan banyak dampak negatif bagi AS

Dalam proses belajar AS terhadap permainan judi online juga terdapat faktor pendorong yang mempengaruhinya, sehingga AS memutuskan untuk belajar bagaimana tata cara permainan judi online agar AS dapat ikut bermain di dalamnya. Faktor longgarnya kontrol dari orang tua terjadi, apabila dihubungkan dengan keterlibatan AS dalam permainan judi online, jelas terlihat bahwa

orang tua AS tidak mengetahui kalau anak AS terlibat dalam permainan judi online.

Faktor pendorong yang kedua adalah keuntungan, keuntungan dalam segi ekonomi memang menarik bagi kebanyakan orang, namun jika hal tersebut didapatkan dengan melakukan sebuah tindakan atau perilaku menyimpang tidak semua orang tertarik untuk melakukan hal tersebut. Dalam hal ini para AS tertarik terhadap keuntungan yang belum tentu AS dapatkan karena tidak terdapat sebuah kepastian, namun hal tersebut tidak menutup keinginan AS untuk ikut dalam permainan judi online.

Faktor pendorong yang ketiga adalah situasional, faktor situasional merupakan suatu keadaan yang dapat dikatakan sebagai sebuah pemicu awal perilaku berjudi dikalangan AS yang disebabkan karena adanya tekanan dari teman-teman sejawat, sebaya, kelompok, atau lingkungan untuk ikut berpartisipasi dalam permainan judi online. Tekanan kelompok atau individu

membuat sebagian AS yang memiliki kedekatan dengan AS yang telah terlibat dalam permainan judi online merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya yakni teman-teman sesama AS tersebut.

Faktor pendorong yang keempat adalah keinginan untuk mencoba, keinginan yang muncul dalam diri seseorang datang karena adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan kemudian mempengaruhi pola pikir untuk melakukan apa yang ia inginkan atau paling tidak sekedar tahu dan mencoba. Pada proses keterlibatan AS dalam permainan judi online selain didasari karena faktor keuntungan yang didapatkan, juga didasari karena adanya rasa penasaran serta keinginan untuk mencoba yang muncul dalam diri AS. Faktor pendorong yang kelima adalah persepsi akan sebuah ketrampilan, hampir semua AS yang terlibat dalam permainan judi online mengambil jenis permainan judi sepak bola dari begitu banyak permainan judi yang

ditawarkan. Dalam permainan judi online, terdapat banyak jenis permainan yang ditawarkan seperti sicbo, poker, blackjack, casino holdem, serta pertandingan olah raga. Namun AS lebih memilih jenis permainan judi olah raga khususnya sepak bola, hal ini berdasarkan atas pertimbangan ketrampilan, penguasaan, serta pengetahuan yang AS miliki dari berbagai informasi yang berkaitan dengan sepak bola.

Sedangkan faktor pendorong yang terakhir adalah untuk menambah ketegangan, dalam setiap kehidupan, terkadang seseorang membutuhkan sebuah dorongan agar AS semakin bersemangat untuk melakukannya. Hal tersebut juga terjadi kepada diri para AS yang terlibat dalam permainan judi online, selain karena ketertarikan AS terhadap keuntungan yang merupakan faktor pendorong yang paling mempengaruhi dalam proses AS terlibat dalam permainan judi online. Ternyata juga didasari oleh faktor untuk semakin menambah keseruan dan

ketegangan dalam menyaksikan sebuah pertandingan sepak bola.

Dari berbagai faktor yang melatar belakangi serta yang mendorong AS hingga AS memutuskan untuk ikut bermain dalam permainan judi online tidak hanya datang dari dalam diri sendiri yang timbul karena adanya rasa ketertarikan dan keinginan untuk mencoba karena penasaran, namun juga karena adanya faktor keadaan yang memungkinkan AS untuk melakukannya seperti rasa solidaritas kelompok yang dirasakan sehingga membuat AS merasa tidak enak apabila menolak permintaan dan ajakan teman serta terdapat kelonggaran dari kontrol yang diberikan oleh orang tua maupun lingkungan sekitar.

Selama keikutsertaan AS dalam permainan judi sepak bola online, AS juga merasakan dampak yang dirasakan. Dampak yang dirasakan adalah resiko dari sebuah keputusan yang AS ambil, meskipun dampak yang dirasakan dan ditimbulkan dari suatu

perbuatan atau perilaku menyimpang lebih cenderung bersifat negatif ataupun merugikan baik kepada diri sendiri maupun orang lain.

Salah satu dampak yang terpengaruh oleh hal tersebut adalah gaya hidup AS yang ditunjukan dengan cara AS berpakaian. Para AS yang masih dibiayai oleh orang tua dengan pemberian uang yang pas atau cukup untuk kebutuhan kuliah dan kebutuhan sehari-hari lainnya, membuat keleluasaan AS untuk membeli kebutuhan lain diluar kebutuhan kuliah seperti untuk membeli pakaian yang menunjang penampilan AS menjadi terkendala. Namun, dengan keikutsertaan AS dalam permainan judi online sedikit membuka peluang tersebut, karena ketika AS berhasil memenangkan taruhan judi yang dipasang maka AS akan mendapatkan keuntungan yang cukup besar. Ketika AS mendapat keuntungan tersebut biasanya AS pergunkan untuk membeli pakaian, celana jins, sepatu, tas, dan barang-

barang lainnya yang dapat semakin menunjang penampilan AS.

Perubahanan gaya hidup seperti ini dapat terjadi karena adanya tambahan ekonomi yang AS dapatkan ketika memenangkan taruhan dalam permainan judi online. Meskipun dalam kenyataannya AS lebih sering mengalami kekalahan yang berakibat dengan kerugian, tetapi tidak mempengaruhi akan hal tersebut karena ketika AS memenangkan taruhan dan mendapatkan keuntungan AS tidak lagi memikirkan kerugian yang telah AS alami. Kerugian yang AS derita seakan terlupakan oleh keuntungan yang AS dapat meski apabila dihitung-hitung secara matematis keuntungan yang AS dapatkan tidak sebanding dengan kerugian yang telah AS alami. Dampak positif yang ia rasakan lebih bersifat pribadi, karena masing-masing dari AS merasakan dampak yang berbeda setelah mengikuti permainan judi online. Meskipun tidak semua AS merasakan dampak positif, tetapi terdapat AS

yang merasakan hal tersebut. Dampak positif yang dirasakan oleh sebagian AS terjadi karena ia merasakan manfaat yang dapat diambil setelah AS mengikuti

permainan judi online baik karena keuntungan yang mungkin didapatkan maupun dari rasa solidaritas antar teman yang ia rasakan semakin kuat. Namun, tidak hanya dampak positif saja yang dirasakan dan didapatkan oleh para AS dalam keikutsertaan AS dalam permainan judi online. Dampak negatif pun juga AS rasakan, karena sebenarnya sesuatu yang menyimpang lebih memiliki dampak negatif yang lebih besar dari pada manfaat atau dampak positifnya. Dampak negatif tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek seperti dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi atau keuangan AS, serta dampak terhadap kepribadian AS sendiri.

Dampak yang pertama adalah dampak terhadap prestasi belajar, waktu yang

seharusnya digunakan untuk belajar atau mengulas materi yang diberikan dosen di kampus tidak dipergunakan, AS justru sibuk dan asik melakukan prediksi terhadap pertandingan sepak bola yang akan AS pasang taruhan di malam harinya. Selain itu demi untuk dapat menyaksikan pertandingan yang dipasang taruhan, AS rela bergadang semalaman karena kebanyakan pertandingan di liga-liga Eropa di mana tim-tim Eropa lah yang dipasang taruhan berlangsung pada waktu malam hari bahkan tengah malam waktu Indonesia. Tanpa AS sadari hal tersebut akan mengganggu kebugaran AS keesokan harinya, karena rasa lelah dan kantuk yang dirasakan membuat AS tidak berkonsentrasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dampak yang selanjutnya adalah dampak terhadap kesehatan, Permainan dalam judi online yang banyak dipilih oleh para AS untuk dipertaruhkan adalah permainan sepak bola terutama pertandingan yang

melibatkan tim-tim Eropa yang ditayangkan pada waktu malam hari waktu Indonesia sehingga AS harus bergadang semalaman bahkan terkadang hingga menjelang pagi untuk dapat menyaksikan pertandingan tersebut. Demi untuk menjaga mata tetap terbuka dan untuk mengusir rasa kantuk yang melanda, biasanya AS mengonsumsi kopi dengan berteman dengan sebuah rokok. Pola hidup seperti ini meski mungkin tidak disadari akan berdampak terhadap kesehatan AS, kebiasaan tidur terlalu larut malam akan berdampak terhadap penurunan fungsi hati di mana salah satu fungsi hati adalah untuk menetralkan racun yang berada di dalam tubuh. Terlebih ditambah dengan AS mengonsumsi kopi yang penuh dengan kafein, meskipun kafein baik untuk kesehatan namun apabila dikonsumsi berlebihan akan berdampak buruk terhadap kesehatan. Selain itu, AS juga merasakan dampak terhadap ekonomi karena pada dasarnya AS yang ikut dalam permainan judi online lebih sering

mengalami kekalahan dan berdampak pada kerugian materi. Kerugian yang didapat oleh AS membuat AS mengalami kekurangan dalam segi ekonomi yang diakibatkan dari pengeluaran yang meningkat, karena kebanyakan orang tua AS hanya memberikan uang untuk biaya sekolah dan kebutuhan lain dengan sistem bulanan. Setelah ikut bermain judi online, keuangan AS semakin tidak teratur karena AS melakukan pengeluaran di luar uang yang diberikan oleh orang tua sehingga pengeluaran yang AS lakukan tidak sebanding dengan jumlah uang yang AS terima.

Kemudian dampak yang terakhir merupakan akibat dari keikutsertaan AS dalam permainan judi online adalah dampak terhadap kepribadian, AS yang mengikuti permainan judi online, kebanyakan belum memiliki pekerjaan serta masih dibiayai oleh orang tua. Ketika AS mengalami kekurangan uang yang diakibatkan dari kekalahan yang AS derita ketika, sedangkan AS telah diberikan

uang untuk kebutuhan kuliah dan kebutuhan yang lain oleh orang tua. Membuat AS melakukan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menutupi kekurangan tersebut tanpa memikirkan dampak yang mungkin akan AS terima. Berbohong kepada orang tua dan meminjam uang kepada teman demi untuk menutupi kekurangan uang yang AS rasakan merupakan salah satu dampak dari keikutsertaan AS dalam permainan judi online terhadap kepribadian.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian tentang analisis perilaku judi online adalah sebagai berikut:

1. Perilaku judi online yang dilakukan oleh AS adalah menghabiskan waktu untuk bermain judi online antara 5 (lima) sampai 6 (enam) jam dalam sehari. Tingginya frekuensi AS disebabkan oleh kebebasan AS membawa HP di sekolah sehingga AS memiliki banyak kesempatan bermain judi

online di lingkungan sekolah. Jenis permainan judi online yang diikuti oleh AS adalah permainan kartu berupa kiu-kiu dan poker serta permainan bola online yaitu sbobet. AS terobsesi untuk mengulangi pengalaman berjudi yang pernah dirasakan di masa lalu. Apalagi ketika AS memenangkan pertarungan. AS juga sulit mengalihkan perhatian pada hal-hal lain selain perjudian atau secara khusus memikirkan cara-cara untuk memperoleh uang melalui perjudian. AS memiliki keinginan yang kuat untuk terus bermain judi online karena AS memiliki perasaan jika ia bermain judi, maka ia akan merasa senang apabila ia menang. Perasaan sebaliknya apabila AS mengalami kekalahan, ia merasa kecewa dan ingin terus bermain untuk menebus kekalahannya. Suasana kompetisi dalam permainan judi online memacu semangat AS untuk bermain lebih sering. AS memiliki kebutuhan untuk berjudi dengan kecenderungan meningkatkan jumlah

uang (taruhan) demi mencapai suatu kenikmatan atau kepuasan yang diinginkan.

2. Faktor yang memengaruhi kecanduan bermain judi online AS terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran AS untuk bermain judi. AS terobsesi untuk selalu bermain dan membuka situs judi online. Adapun untuk faktor eksternal yaitu lingkungan sebaya dimana AS belajar bermain judi online dari teman-temannya, dan kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas AS ketika bermain HP.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Konselor.

Konselor dapat mempergunakan teknik penanganan sebagai layanan untuk mengurangi kecanduan bermain judi online. Penulis menyarankan menggunakan teknik yang mengubah persepsi dari AS karena

masalah yang dihadapi oleh AS bersumber dari pikiran.

2. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak sekolah sebagai khazanah ilmu dalam memberikan model bimbingan pribadi sosial dalam menyelesaikan setiap masalah.

3. Bagi peneliti selanjutnya.

Agar dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengaitkan variable terikat lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

Adli, M. 2015. Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU), Riau Jom Fisip Vol.2 No.2-Juli 2015

Burlian, P. 2016. Patologi Sosial. Jakarta : Bumi Aksara

Chazawi, A. 2005. Tindak Pidana Mengenai Kesopanan. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Darmadi, H. 2014. Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial Teori Konsep Dasar dan Implementasi. Bandung: Alfabeta.

Ekasari, P., & Dharmawan, A. H. 2012. Dampak sosial-ekonomi masuknya pengaruh internet dalam kehidupan remaja di pedesaan. Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia, IPB

Fauziah, R.E. 2013. pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak smp negeri 1 samboja e Jurnal Ilmu Komunikasi 1 (3) : 1-16

Isjoni, I. 2002. Masalah Sosial Masyarakat. Pekanbaru: Unri Press

Jamaludin, N A. 2016. Dasar-Dasar Patologi Sosial. Bandung : Pustaka Setia

Kamanto, S. 2004. Pengantar Sosiologi. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Kartono, K, 2014. Patologi Sosial 2 : Kenakalan Remaja. Jakarta : Rajawali Press

Moleong, L. J. 2015. Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.

Poerwadarminta. W.J.S. 2003. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka

Rahardjo, Susilo dan Gudnanto. 2013. Pemahaman Individu Teknik Nontes (Edisi Revisi). Jakarta: Kencana.

Sinring, A, dkk. 2016. Panduan Penulisan Skripsi (Proposal Skripsi, Skripsi dan Karya Ilmiah). Makassar : FIP UNM

Soekanto, S. 2012. Sosiologi sebagai pengantar. Jakarta : Rajawali Pers 67

Soleman, T., 2008. Struktur dan Proses Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan. Jakarta: Rajawali.

Trisnawati A.P, Prakoso A, Prihatmini S,. 2015. kekuatan pembuktian transaksi elektronik dalam tindak pidana perjudian online dari perspektif undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (putusan nomor 140/pid.b/2013/pn-tb)

Uchjana, O.E. 2006. Hubungan Masyarakat. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Wibowo, Rian Pambudi. 2013. Perilaku Mahasiswa FISIP yang Melakukan Judi Bola Online. Skripsi S1. Tidak diterbitkan: FISIP, Universitas Airlangga.

Wahib A dan Labib M. 2005. Kejahatan Mayantara (Cyber Crime). Bandung : Refika Aditama

Yin, R K. 2014.Studi Kasus Desain & Metode. Jakarta: Rajawali Pers.